

MODE D'EMPLOI : ROAD FIGHTER

FICHE N° 16225

PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

Période de fabrication : -
Fabricant : fabricant non renseigné
Domaines : Informatique et Communication
Sous-domaines : Ordinateurs, Ordinateurs
Organisme : ACONIT
Ville : Grenoble
Modèle :
Matériaux : Papier

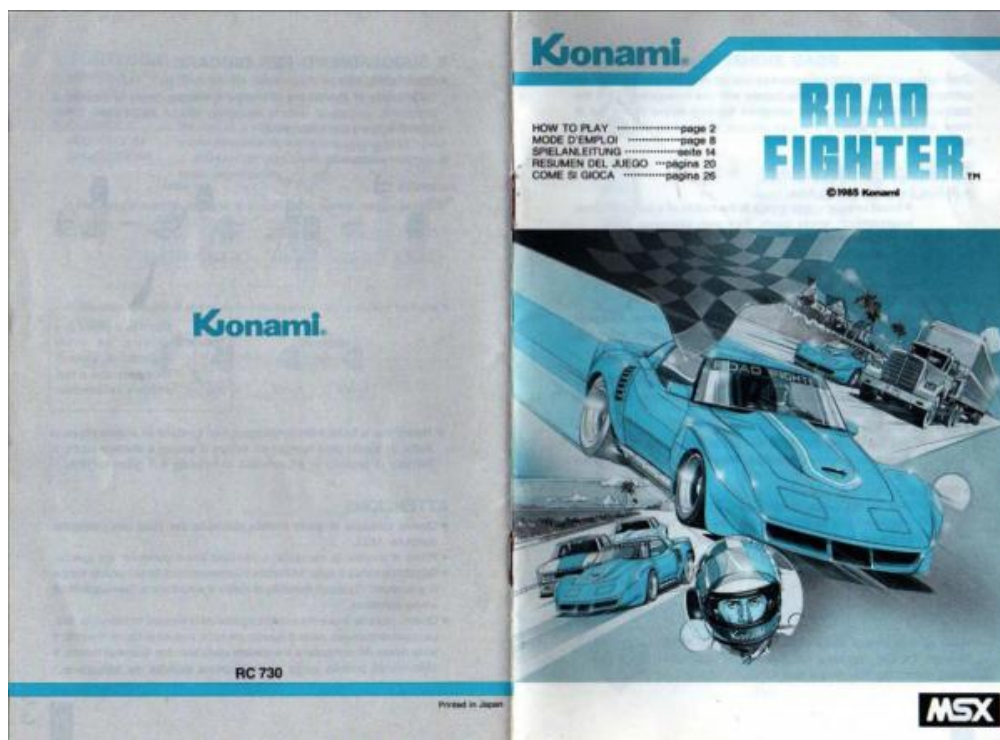
Description

Le mode d'emploi du jeu Road Fighter (le guerrier de la route) MSX est une petite notice d'utilisateur édité en français par Konami. Ce Mode d'emploi est organisé en une description du jeu, la description des participants de la course, comment jouer, les contrôles de la voiture, le marquage des points et des conseils pour bien jouer.

MSX signifie Machines with Software eXchangeability (mais interprété comme 'MicroSoft eXtension'), ce standard fut créé en 1983 par Canon, Casio, Panasonic, Philips, Sanyo, Sony, Toshiba ou Yashica ...

Utilisation

Ce mode d'emploi datant de 1985 permet de contextualiser le jeu Road Fighter utilisable sur la console HB-501F de Sony. Cela permet également à l'utilisateur novice d'avoir les règles de jeu détaillées à porter de main et de savoir comment jouer.



ROAD FIGHTER (LE GUERRIER DE LA ROUTE)

Le stade ne peut plus contenir son enthousiasme à la vue des conducteurs venus des quatre coins du monde pour participer à cette course. Les moteurs de leurs bolides rugissent de leur pleine puissance. Seule la subtilité adroite des conducteurs pourra amener les voitures de course saines et sauves jusqu'à la ligne d'arrivée. Les voitures approchent maintenant le drapeau du départ !

LA COURSE DES GUERRIERS DE LA ROUTE

- **ETAPE 1** — Zone résidentielle
Une large avenue, traversant un quartier tranquille de banlieue : courts de tennis, foraines, piscines...
- **ETAPE 2** — Route en bord de mer
Une succession de virages plus ou moins accentués le long d'un rivage battu par les vagues d'un océan tropical : bosquets de cocotiers, estivants paresseusement allongés sous des parasols...
- **ETAPE 3** — Pont suspendu
Il traverse comme une flèche le canal d'un océan. La route se réduit ici à deux voies seulement. Attention aux mauvais tours des poids lourds lorsque vous traverserez cette portion de la course !
- **ETAPE 4** — Dans la forêt
Un ravissant chemin de forêt traversant de verdoyantes collines ! Laissez-vous envôler par la luxuriance de la végétation et par la fraîcheur des parfums régnant dans ces forêts.
- **ETAPE 5** — Route de falaise
Cette partie de la course, à faire dresser les cheveux sur la tête, suit une voie fermée, en se frayant un passage en bord de falaise, entre la montagne et la mer.
- **ETAPE 6** — Chemin verglacé
Aucuns autres repères que la vision fugitive d'une tache formée par quelques plantes vertes ou d'un refuge isolé de montagne, pour cette portion de la course. Un chemin désolé, verglacé par endroits, dérangeant la solitude d'un paysage de neige. Une seule pensée pour vous réchauffer le cœur, passez cette étape, la ligne d'arrivée n'est pas loin.

6

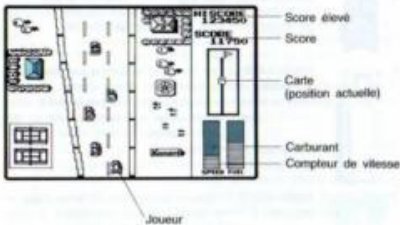
1. DESCRIPTION DES PARTICIPANTS DE LA COURSE

- 1 **VOTRE VOITURE** Vous êtes le champion défendeur du titre dans la voiture de course de couleur rouge. Tâchez de conserver votre titre, en défiant vos rivaux dans les voitures de couleur bleue.
- 2 **CONDUCTEURS RIVAUX** Les voitures de course qu'ils conduisent sont du même modèle, mais bleues. Attention qu'ils ne vous dépassent pas et gagnent la course à votre place !
- 3 **VOITURES FAMILIALES** Aucun danger pour vous. Ces conducteurs de fin de semaine font simplement de paisibles ballades innocentes.
- 4 **VOITURES GT** Gardez vous d'approcher ces engins ! Si vous vous trouvez trop près de l'un d'eux, il essaiera de vous faire sortir de la route !
- 5 **LES BELLOUXES QUI VOIENT DU ROUGE** Ces engins sont belliqueux et agressifs et ne cherchent que la bagarre. Evitez de vous trouver sur leur chemin !
- 6 **POIDS-LOURDS À RUOES** Ces monstres roulants apparaîtront soudainement sur votre chemin et vous jeteront bien des coups en faisant tomber devant vous des barils d'huile de 55 gallons, inondant ainsi toute la route d'huile.
- 7 **COEURS BONUS** Plusieurs apparaîtront à chaque étape de la course. Ils vous permettront, si vous parvenez à les attraper, de faire votre plein de carburant. Ils vous donneront aussi des points bonus.

9

2. COMMENT JOUER

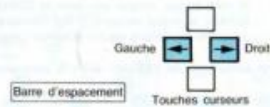
- ① Ce jeu se joue à une personne, ayant pour adversaire l'ordinateur.
- ② Les mouvements de votre voiture sont contrôlés soit par le CLAVIER DE L'ORDINATEUR, soit au moyen d'un LEVIER DE COMMANDE.
- ③ Avant de commencer la course, vous pouvez sélectionner le NIVEAU DE DIFFICULTÉ, au moyen des touches curseurs du clavier de l'ordinateur ou au moyen du levier de commande. Le NIVEAU A est pour les débutants, le NIVEAU B pour les conducteurs expérimentés.
- ④ Pour commencer le jeu, soit appuyer sur la BARRE D'ESPACEMENT du clavier de l'ordinateur, soit sur le BOUTON DE TIR du levier de commande.
- ⑤ Si vous heurtez la BORDURE DE PROTECTION de la route, vous explosez et êtes éliminé de la course.
- ⑥ Cependant, si au moment où vous avez été mis hors-jeu, vous disposez encore du carburant, vous pouvez poursuivre la course à partir de ce point.
- ⑦ Si vous attrapez un COEUR BONUS, vous pouvez faire votre plein de carburant et marquer des points bonus.
- ⑧ Roulez plus vite que vos rivaux, les VOITURES BLEUES, et traversez avec succès les six étapes de la course pour franchir le premier la ligne d'arrivée !



10

3. CONTRÔLE DES MOUVEMENTS DE LA VOITURE

1. **POUR TOURNER** Pour faire tourner la voiture, utilisez les TOUCHES CURSEURS gauche et droite du clavier de l'ordinateur.



2. **PAPILLON DES GAZ** Utilisez la BARRE D'ESPACEMENT. Pour accélérer, enfoncez la barre d'espacement ; pour réduire la vitesse, relâchez la barre d'espacement. Vous utilisez ainsi la compression du moteur, tout comme sur une véritable voiture de course.



3. Vous pouvez aussi utiliser un ... Le tableau ci-dessous indique les LEVIER DE COMMANDE pour fonctions du clavier d'ordinateur et du levier de commande.

Action	Clavier de l'ordinateur	Levier de commande
Virage à gauche	←	Pousser la poignée vers la gauche
Virage à droite	→	Pousser la poignée vers la droite
Papillon (accélérateur)	Barre d'espacement	Bouton de tir

11

4. MARQUAGE DES POINTS

① POINTS DE..... Chaque fois que vous parcourez une distance déterminée, vous marquez un nombre fixé de points.

② COEURS BONUS..... Si vous pouvez attraper une série de COEURS BONUS, sans être accidenté ni mis hors-course, vos points augmentent selon la séquence suivante.

★ Obtention d'une succession de COEURS BONUS sans aucun accident:



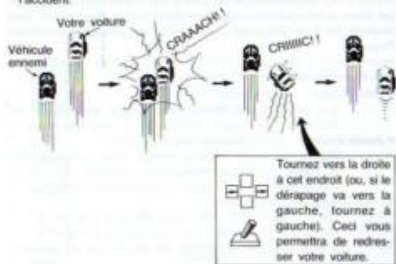
★ Obtention d'une succession de COEURS BONUS avec accident en cours de course:



5. CONSEILS POUR BIEN JOUER

• CONTRE-BRAQUAGE

Si vous dérapiez et allez heurter la bordure de protection de la route, braquez dans la MEME DIRECTION que celle du dérapage afin d'éviter l'accident.



⚠ Attention! Cette technique de contre-braquage ne marche pas si votre véhicule roule à trop grande vitesse; elle n'aura pour résultat que de vous envoyer contre la bordure de protection, pour être mis hors-course ou exploser!

Précautions

- Cette cartouche de jeu est compatible avec les ordinateurs personnels répondant à la norme MSX.
- Vérifier que l'alimentation de l'ordinateur est coupée lorsqu'on met en place ou qu'on retire la cartouche.
- Cette cartouche est dotée de mécanismes de très haute précision. Ne pas l'ouvrir ni la démonter, au risque de l'endommager irréremédiablement.
- Ce produit est une création originale de Konami Industry Co, Ltd. Toute copie d'une portion de ce produit, y compris les éléments graphiques et sonores, la programmation ou les matériaux imprimés, sans le consentement exprès du producteur est strictement interdite.

©1985 Konami

Pour nous citer :

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Mode d'emploi : Road Fighter (fabricant non renseigné), <https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=27861>, consulté le 2026-07-26